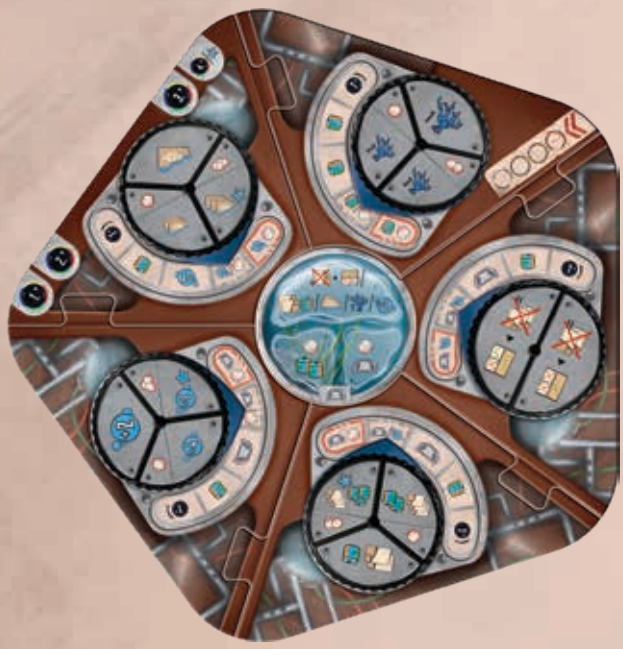
TOMÁŠ HOLEK
AQUARIA
ANLEITUNG
SKELLIG
GAMES

Ihr seid passionierte Aquarium-Liebhaber und stolze Mitglieder des Vereins für Aquaristik. Euer Ziel ist, das eindrucksvollste Aquarium einzurichten. Besiedelt es mit einer Vielfalt von Fischen und Wasserpflanzen! Sorgt für eine geeignete Mikroflora und regelt den Sauerstoffgehalt des Wassers! Haltet euer Aquarium in einwandfreiem Zustand und vergesst nicht, die Fische zu füttern! Studiert die einschlägige Fachliteratur, um euer Aquaristik-Wissen zu erweitern und mit eurer Kompetenz zu beeindrucken. Wer am Ende die meisten Punkte und somit das schönste Aquarium hat, gewinnt das Spiel.

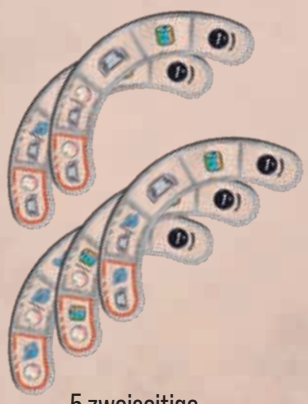
MATERIAL



1 Aktionsplan (5 Teile)

1 zweiseitiger Wissensplan

4 Aquarien (1 pro Farbe)



5 zweiseitige Bonusaktions-Tableaus

1 Anleitung

4 Aktionswürfel
(1 pro Farbe)

20 Scheiben
(je 5 pro Farbe)

45 Futterdosen
(je 15 in blau, grün und gelb)

32 Mikroflora-Anzeiger

27 Filterbonus-Plättchen

20 Filterschwämme
(je 5 pro Farbe)

8 Punktemarker
(je 2 pro Farbe)

32 Aufkleber
(für die Mikroflora-Anzeiger)

4 Rundenfarben-
Plättchen

30 Wissensplättchen

24 Perlen

5 Plastikniete

100 Aquariumkarten (je 25 in grün, gelb, rot und blau)

8 Startressourcen-Plättchen
(mit Spielhilfen auf der Rückseite)

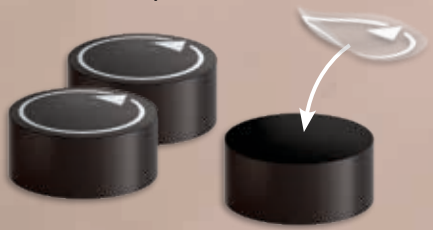
4 zweiseitige
Wertungsübersichten

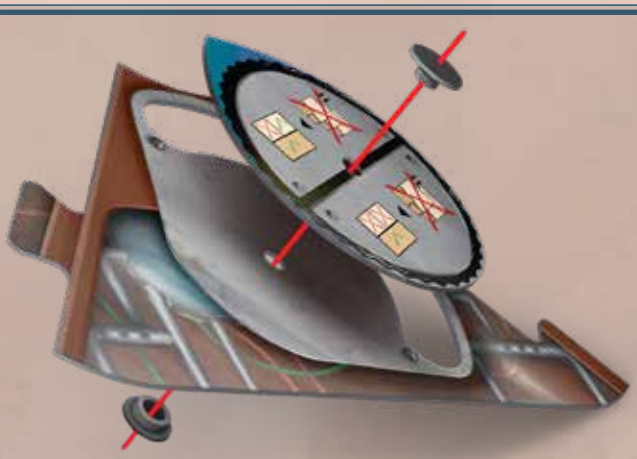
8 Solo-Plättchen

10 Feuerfisch-Karten

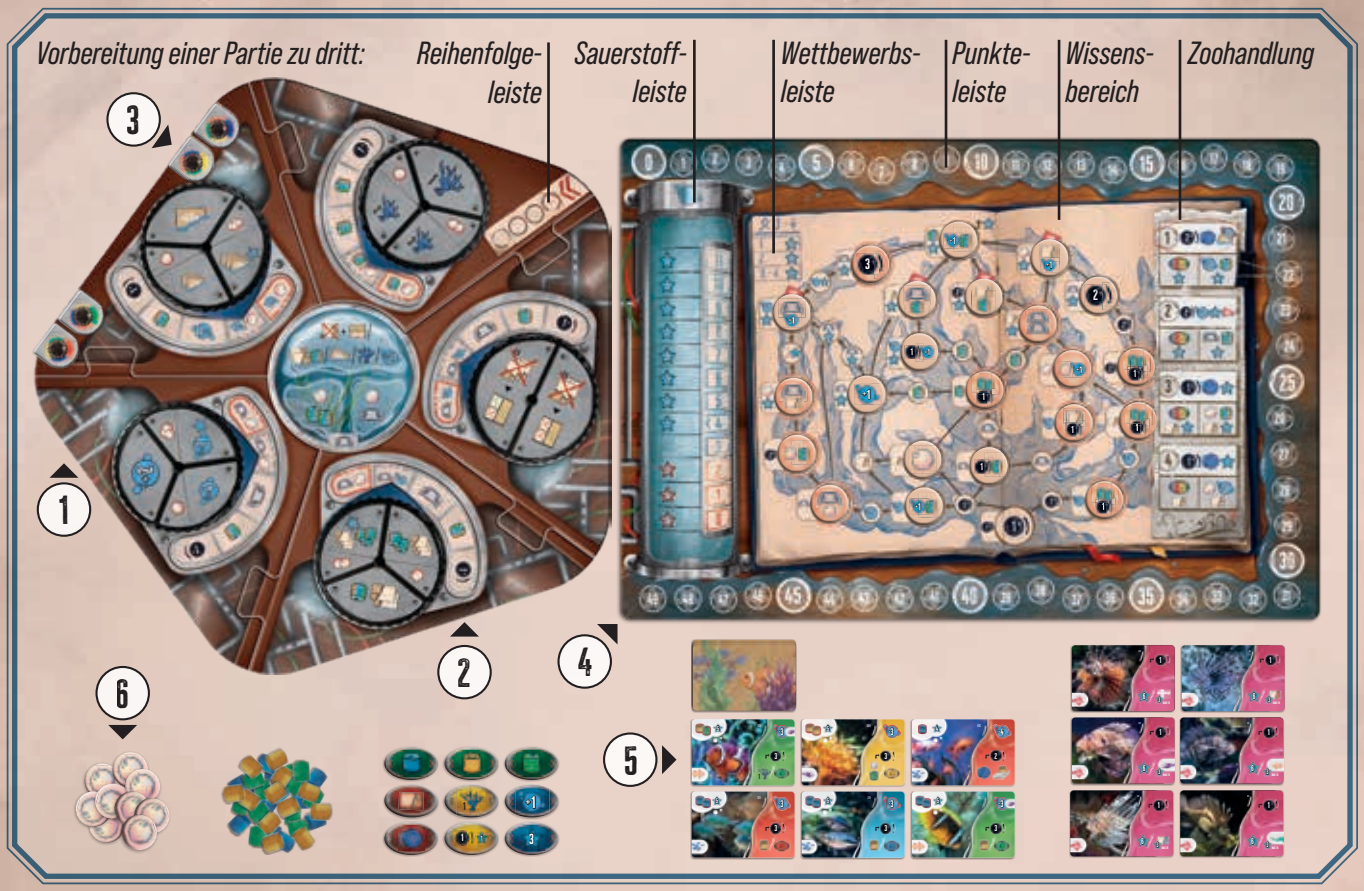
Vor der ersten Partie:

- *Klebt auf jeden Mikroflora-Anzeiger 1 Aufkleber.*
- *Befestigt je 1 Aktionsrad mit den Plastiknieten auf den 5 Teilen des Aktionsplans.*





VORBEREITUNG



ALLGEMEINE VORBEREITUNG

1. Setzt den Aktionsplan aus den 5 Teilen in zufälliger Anordnung zusammen.

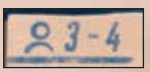
2. Die Bonusaktions-Tableaus haben 2 Seiten: Im Spiel zu dritt oder viert verwendet ihr die Seite mit 5 Bonusaktionen, ansonsten die mit 4 Bonusaktionen. Legt die Tableaus mit der entsprechenden Seite nach oben in zufälliger Anordnung in die Aussparungen neben den Aktionsrädern. Dreht den blauen Pfeil jedes Aktionsrads auf die Bonusaktion mit dem zusätzlichen grauen Rahmen.

Für 1-2 Personen *Für 3-4 Personen*

Der blaue Pfeil beginnt hier.

3. Am Rand des Aktionsplans sind 4 nummerierte Felder, eins für jede Spielrunde. Legt 1 zufälliges Rundenfarben-Plättchen offen auf jedes Feld. Die Plättchen geben die Rundenfarbe der entsprechenden Runde an.

4. Dreht den Wissensplan auf die Seite, die die Anzahl mitspielender Personen zeigt, und legt ihn neben den Aktionsplan. Mischt die Wissensplättchen mit dem roten Rand und legt 1 zufälliges Plättchen offen auf jedes große rot umrandete Feld im Wissensbereich. Legt je 1 zufälliges Wissensplättchen ohne roten Rand offen auf die übrigen großen Felder. Das Startfeld (unten Mitte) und die kleinen Felder bleiben frei. Die roten Wissensplättchen haben bessere Boni als die ohne roten Rand. Legt die übrigen Wissensplättchen zurück in die Schachtel.



5. Mischt die Aquariumkarten (ohne die Feuerfische) und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Zieht 6 Karten und legt sie offen neben den Stapel. Aus dieser Auslage könnt ihr im Laufe der Partie Karten nehmen. Mischt die Feuerfisch-Karten und legt pro mitspielender Person 2 offen neben die Kartenauslage. *Beispiel: Im Spiel zu dritt legt ihr 6 Feuerfische aus.* Legt die übrigen Feuerfisch-Karten zurück in die Schachtel.

6. Legt die Perlen und Futterdosen als Vorrat neben dem Aktionsplan bereit. Sortiert die Filterbonus-Plättchen nach ihren Boni und legt sie in 9 offenen Stapeln in den Vorrat.
   Hinweis: Die Anzahl an Futterdosen und Perlen ist nicht durch das Spielmaterial begrenzt. Gehen sie euch aus, verwendet einen passenden Ersatz.
7. Entscheidet gemeinsam, ob ihr die normale oder die Profi-Wertung verwenden wollt. Für eure erste Partie empfehlen wir die normale Wertung.

EURE VORBEREITUNG

Führt jeweils für euch die folgenden Schritte aus:

1. Wähle eine Farbe und nimm dir 1 Aquarium, 1 Aktionswürfel, 5 Scheiben, 5 Filterschwämme und 2 Punktemarker dieser Farbe. Nimm dir außerdem 1 Wertungsübersicht und drehe sie auf die Seite, für die ihr euch entschieden habt (normale Wertung: brauner Rand, Profi-Wertung: goldener Rand).
2. Nimm 2 zufällige Startressourcen-Plättchen, wähle 1 und lege das andere zurück in die Schachtel. Ziehe 5 Aquariumkarten vom Stapel. Wähle 3 und nimm sie auf die Hand. Lege die anderen 2 verdeckt unter den Stapel zurück.
3. Nimm dir die Ressourcen, die auf deinem Startressourcen-Plättchen abgebildet sind. Aquariumkarten nimmst du von der offenen Auslage. Fülle sie nach jeder genommenen Karte mit einer Karte vom Stapel wieder auf.
4. Lege 8 Mikroflora-Anzeiger in die Aussparungen deines Aquariums. Sieh auf dem Aktionsplan die Rundenfarbe der ersten Runde nach (siehe S. 4, Schritt 3) und drehe alle Mikroflora-Anzeiger auf die Farbe, die **gegenüber** der Rundenfarbe liegt. *Am Ende jeder Runde erhältst du den Mikroflora-Bonus von jedem Marker, der auf die Rundenfarbe zeigt (siehe S. 11). In der ersten Runde benötigt dazu also jeder Marker 2 Drehungen.*

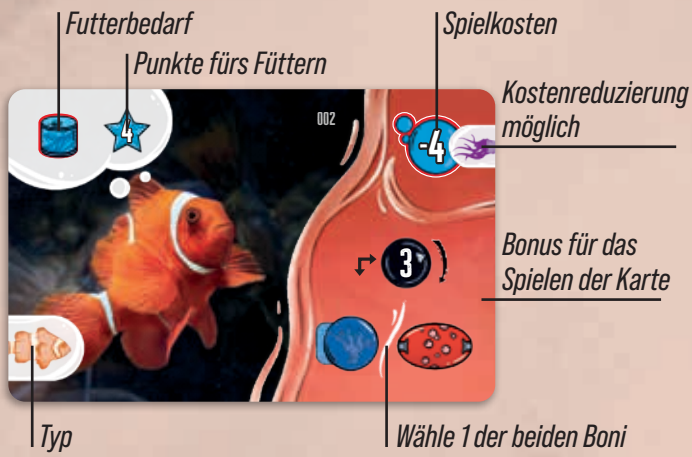
5. Vergleicht die Zahl auf euren Startressourcen-Plättchen. Hast du die kleinste Zahl, legst du 1 deiner Scheiben auf das erste Feld der Reihenfolgeleiste auf dem Aktionsplan. Hast du die zweitkleinste Zahl, legst du sie auf das zweite Feld, usw. Drehe dann dein Startressourcen-Plättchen um. Es zeigt nun eine Spielhilfe.
6. Lege je 1 deiner Scheiben auf das Startfeld (unten) der Zoohandlung, auf das Startfeld (unten Mitte) im Wissensbereich, auf Feld 4 der Sauerstoffleiste und auf Feld 0 der Punkteleiste. Die Scheibe auf der Punkteleiste verwendest du, um deine Punkte anzuzeigen. Erreichst du 50, 100, 150 oder 200 Punkte, lege den entsprechenden Punktemarker als Erinnerung vor dir ab und beginne auf der Leiste wieder bei 0.

BEISPIEL:

John hat sein Startressourcen-Plättchen gewählt (3). Er nimmt sich 1 Perle sowie 1 blaue Futterdose und legt 1 Filterschwamm auf seinen Filter. Sein Plättchen zeigt eine 3. Alle anderen haben höhere Zahlen, also wird John erster in der Zugreihenfolge.

GRUNDLAGEN

1. Aquariumkarten



Aquariumkarten haben 4 Bereiche. Links unten ist der Kartentyp: **Clownfisch**, **Schwarm**, **Wasserpflanze** oder **Anemone**. Der Kartentyp ist wichtig für die Schlusswertung. Links oben steht der Futterbedarf für die Fütterung (siehe S. 12) und wie viele Punkte du erhältst, wenn du den Fisch fütterst. Rechts oben stehen die Spielkosten der Karte. Um sie in dein Aquarium zu spielen, musst du deinen Sauerstoff um die angegebene Menge reduzieren. Bewege dazu deine Scheibe auf der Sauerstoffleiste entsprechend nach unten. Ist neben den Kosten ein Anemonen-Symbol, reduzieren sie sich um 1 pro Anemonen-Karte, die benachbart (nicht diagonal) zur gespielten Karte liegt.

Du kannst nur Karten spielen, deren Kosten du bezahlen kannst.

BEISPIEL: John spielt diesen Clownfisch in sein Aquarium. Das kostet normalerweise 7 Sauerstoff. Diese Kosten können aber reduziert werden ( ). John spielt die Karte benachbart zu 2 Anemonen und reduziert dadurch die Kosten auf 5 Sauerstoff. Er bewegt seine Scheibe auf der Sauerstoffleiste 5 Felder nach unten.

Rechts unten stehen die Boni, die du für das Spielen der Karte erhältst. Alle Boni außer **musst** du sofort nach dem Spielen nehmen. Ist ein weißer Strich zwischen zwei Boni, musst du dich für einen der beiden entscheiden.

Boni über einer geöffneten Hand erhältst du in jeder folgenden Einkommen-Phase (und nur dann).

Wasserpflanzen halten das Wasser sauber. Sie haben keine Spielkosten.

BEISPIEL: Susanne spielt diese Wasserpflanze in ihr Aquarium. Das kostet sie keinen Sauerstoff. Als Bonus nimmt sie sich sofort 1 grüne Futterdose und erhält 1 Wissen. Außerdem erhöht sie ab jetzt in jeder Einkommen-Phase ihren Sauerstoff um 1.

2. Feuerfische

Diese besonderen Karten bringen bei der Schlusswertung Punkte. Links unten ist der Kartentyp: Feuerfisch. Feuerfische kannst du auf drei Arten erhalten: durch bestimmte Felder im Wissensbereich, in der Zoohandlung und vom vierten Filterbonus-Feld deines Filters. Erhältst du einen Feuerfisch, wählst du einen aus der Auslage und spielst ihn sofort auf ein freies Feld deines Aquariums. Dann erhältst du den Bonus rechts oben auf der Karte. Feuerfische haben keine Spielkosten. Rechts unten steht, wie viele Punkte dir der Feuerfisch bei der Schlusswertung bringt (siehe S. 15).

***Wichtig:** Du kannst während der gesamten Partie **höchstens 2 Feuerfische** erhalten.*

3. Filter

Der Filter ist essenziell für jedes Aquarium. Dein Filter hat einen oberen und einen unteren Bereich, in die du verschiedene Plättchen legst.

Den oberen Bereich füllst du von unten nach oben mit Filterbonus-Plättchen. Das unterste (bedruckte) Filterbonus-Feld gilt ab Beginn der Partie als belegt und gibt dir 1 Perle und 1 Aquariumkarte. Dort kannst du kein Plättchen ablegen.

Du darfst mehrere Filterbonus-Plättchen der gleichen Farbe in deinem Filter haben, aber **niemals zwei komplett identische**. Würdest du ein Plättchen erhalten, das du schon in deinem Filter hast, darfst du entweder ein anderes Plättchen wählen und legen oder auf das Legen verzichten. Einmal gelegte Filterbonus-Plättchen bleiben bis zum Ende der Partie liegen. Hast du bereits 5 Plättchen, kannst du keines mehr erhalten.

Sobald du ein Plättchen auf das zweite Feld von oben legst ( ), erhältst du eine Feuerfisch-Karte.

In den unteren Bereich des Filters legst du deine Filterschwämme (in beliebiger Reihenfolge und mit der farbigen Seite nach oben). Filterschwämme **musst** du legen, du kannst nie darauf verzichten.

Immer, nachdem du deinen fünften Filterschwamm in deinen Filter gelegt hast, musst du am Ende deines Zugs den Filter aktivieren:

1. Du erhältst von unten nach oben alle Filterboni im oberen Filterbereich (die unten aufgedruckten und die auf deinen Filterbonus-Plättchen). *Hinweis: Der aufgedruckte Feuerfisch ist kein Filterbonus.*
2. Nimm alle Filterschwämme von deinem Filter und lege sie neben dein Aquarium. Du darfst sie wieder verwenden.
3. Dann erhältst oder verlierst du so viele Punkte, wie das Symbol links neben deiner Scheibe auf der Sauerstoffleiste anzeigt.

Sobald du wieder 5 Filterschwämme in deinem Filter hast, aktivierst du ihn erneut. Musst du den Filter in der Mikroflora-Phase aktivieren (siehe S. 11), erhältst du zuerst die Mikroflora-Boni und aktivierst danach den Filter.

Immer, wenn du einen Filterschwamm erhältst, aber bereits alle in deinem Filter liegen, drehst du stattdessen einen deiner Filterschwämme auf die Rückseite. Bei der Aktivierung des Filters entfernst du dann in Schritt 2 nur die nicht umgedrehten Schwämme. Die umgedrehten drehst du wieder auf ihre farbige Seite und lässt sie liegen.

Punkte von der Sauerstoffleiste

Beim Überdecken: Erhalte 1 Feuerfisch

Oberer Filterbereich

Filterbonus-Plättchen

Aufgedruckter Filterbonus

Filterschwamm

Unterer Filterbereich

BEISPIEL:

John hat seinen fünften Filterschwamm gelegt. Am Ende seines Zugs aktiviert er seinen Filter: Zunächst erhält er alle Filterboni im oberen Bereich seines Filters (von unten nach oben): 1 Perle, 1 Aquariumkarte (er nimmt eine aus der Auslage und füllt die Auslage wieder mit einer Karte vom Stapel auf), 1 grüne Futterdose, 1 Wissen und 1 weitere Aquariumkarte. Dann prüft er die Position seiner Scheibe auf der Sauerstoffleiste. Sie steht auf 5, also erhält er 2 Punkte. Schließlich entfernt John alle Filterschwämme von seinem Filter.

4. Sauerstoffleiste

Die Sauerstoffleiste ist links neben dem Wissensbereich. Sie zeigt den Sauerstoffgehalt, und wie klar und sauber das Wasser in deinem Aquarium ist. Du beginnst die Partie mit 4 Sauerstoff. Sauerstoff erhältst du u. a. durch Aquariumkarten (beim Spielen oder in der Einkommen-Phase). Du benötigst Sauerstoff, um Karten in dein Aquarium zu spielen. Die Farbe des Feldes mit deiner Scheibe zeigt an, ob du bei der Aktivierung deines Filters Punkte erhältst (blau) oder verlierst (rot).

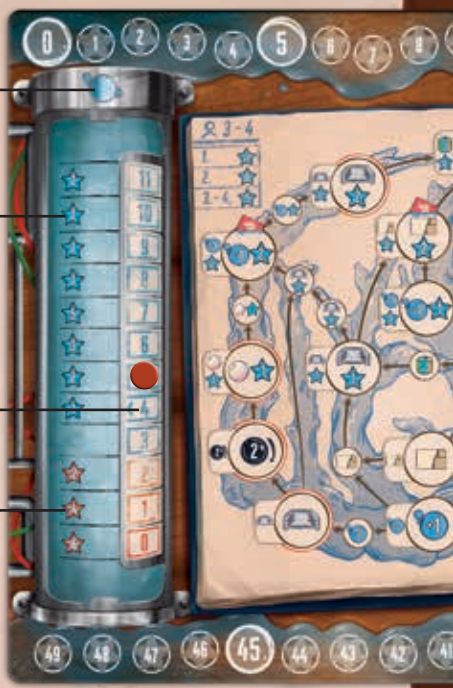
Du kannst nie mehr als 11 Sauerstoff haben; jeder weitere Sauerstoff verfällt.

Sauerstoffleiste

Punktegewinn bei Filteraktivierung

Position aller Scheiben bei der Vorbereitung

Punkteverlust bei Filteraktivierung



5. Mikroflora-Anzeiger

Die 8 Mikroflora-Anzeiger (MA) rechts und unterhalb deines Aquariums zeigen die Mikroflora deines Aquariums an. Immer, wenn du eine MA-Drehung erhältst, darfst du 1 Mikroflora-Anzeiger wählen und im Uhrzeigersinn auf die nächste Farbe drehen. Erhältst du mehrere Drehungen, darfst du sie auf verschiedene Anzeiger verteilen.

Bei diesem Symbol kannst du nur Anzeiger in der Reihe und Spalte der gespielten Karte drehen.

Bei diesem Symbol darfst du beliebige Anzeiger drehen.

Die Position der Anzeiger ist nur in der Mikroflora-Phase relevant. Du darfst Drehungen ganz oder teilweise verfallen lassen.

BEISPIEL:

Rundenfarbe

Susanne spielt eine Karte in ihr Aquarium. Das kostet sie 3 Sauerstoff. Als Bonus darf sie zunächst 3 MA-Drehungen auf die 2 Anzeiger in derselben Reihe und Spalte wie die gespielte Karte verteilen. Sie darf einen Anzeiger 3x drehen oder einen 2x und den anderen 1x. Die Boni in der unteren Zeile der Karte sind durch eine weiße Linie getrennt. Susanne darf also entweder 1 Filterschwamm legen und 1 beliebigen Mikroflora-Anzeiger 1x drehen oder 1 rotes Filterbonus-Plättchen legen. Sie wählt die erste Option, legt 1 Filterschwamm und dreht 1 Mikroflora-Anzeiger. Damit zeigen 2 Anzeiger auf die Rundenfarbe (rot). In der Mikroflora-Phase erhält sie die entsprechenden Mikroflora-Boni (siehe S. 11).

ABLAUF

Eine Partie verläuft über 4 Runden, in denen ihr jeweils die folgenden 7 Phasen abhandelt. In jeder Aktionsphase habt ihr 4 Züge. Eine Übersicht der Phasen findet ihr auf eurer Spielhilfe.

1. Aktionen
2. Mikroflora
3. Zugreihenfolge
4. Einkommen
5. Fütterung
6. Vorbereitung der nächsten Runde
7. Kartenauslage erneuern

AKTIONEN

Auf dem Aktionsplan gibt es 6 Aktionsräder, die insgesamt 5 verschiedene Aktionen in verschiedenen Stärken zeigen. Neben den 5 äußeren Rädern liegen halbrunde Tableaus mit Bonusaktionen.

Jedes äußere Rad ist benachbart zu 3 anderen Rädern: den beiden rechts und links daneben sowie dem in der Mitte. Das Rad in der Mitte ist benachbart zu allen äußeren Rädern.

Eure Scheiben auf der Reihenfolgeleiste geben die Zugreihenfolge vor. In dieser Reihenfolge führt ihr nacheinander je 1 Zug aus, bis alle 4 Züge gemacht haben.

In deinem 1. Zug der Partie versetzt du deinen Aktionswürfel mit der „1“ nach oben irgendwo auf ein Aktionsrad deiner Wahl. Mit dem Würfel zählst du deine Züge. In allen folgenden Zügen musst du ihn jeweils auf die nächsthöhere Zahl drehen und irgendwo auf ein **anderes** Rad versetzen. Du darfst deinen Würfel auf ein Rad versetzen, auf dem bereits Würfel liegen. Du kannst aber **nicht** in zwei aufeinander folgenden Zügen **dasselbe Rad** nutzen.

Nachdem du deinen Würfel versetzt hast, erhältst du **zuerst** die Bonusaktion, auf die der blaue Pfeil des Rads zeigt. ***Wichtig:*** *Du erhältst die Bonusaktion **nur**, wenn du deinen Würfel von einem **benachbarten** Rad versetzt hast.*

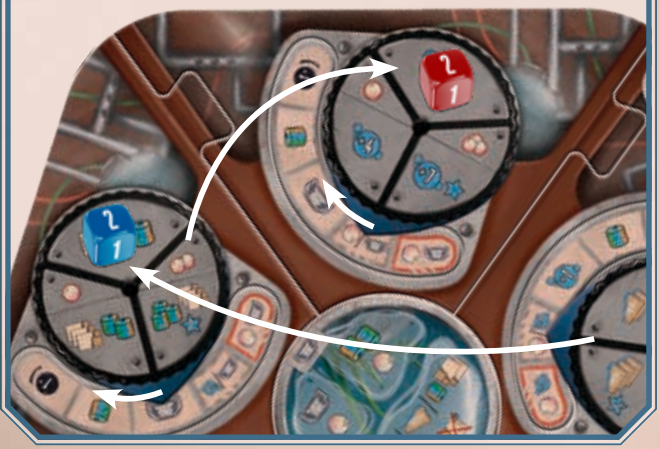
Danach drehst du den blauen Pfeil auf die im Uhrzeigersinn nächste Bonusaktion. ***Wichtig:*** *Du drehst das Rad auch, wenn du die Bonusaktion nicht erhalten hast.* Zeigt der Pfeil bereits auf die letzte Bonusaktion, drehst du das Rad nicht.

Erst dann führst du die Aktion des Rads aus, auf dem dein Würfel liegt. Die 5 äußeren Räder zeigen jeweils 1 Aktion in verschiedenen Stärken. Die stärkeren Aktionen kosten 1 bis 4 Perlen. Wähle eine Stärke, bezahle ggf. die Kosten und führe dann die Aktion aus.

BEISPIEL:

Für seine zweite Aktion dreht John seinen Würfel auf die „2“ und versetzt ihn auf das Aktionsrad, das seinen Sauerstoff erhöht. Da er ihn von einem benachbarten Rad versetzt hat, führt er zuerst die Bonusaktion aus (1 Perle oder 1 Filterschwamm). Er entscheidet sich für die Perle und dreht dann den blauen Pfeil auf die nächste Bonusaktion. Dann zahlt er 1 Perle für die stärkere Aktion (4 Sauerstoff) und bewegt seine Scheibe auf der Sauerstoffleiste von 5 auf 9.

Susanne versetzt ihren Würfel auf das Rad, auf dem sie Aquariumkarten und Futterdosen erhält. Ihr Würfel kommt nicht von einem benachbarten Rad, daher darf sie keine Bonusaktion ausführen. Trotzdem muss sie den blauen Pfeil auf die nächste Bonusaktion drehen. Dann zahlt sie 1 Perle für die stärkere Aktion und nimmt sich 3 Karten und 2 Futterdosen.



Das mittlere Rad zeigt 3 verschiedene Aktionen. Wähle 1 und führe sie aus:

- Nimm 1 Perle und 2 beliebige Futterdosen,
- nimm 1 Perle und lege 1 Filterschwamm, oder
- führe 1 der abgebildeten Aktionen aus.

Als Bonusaktion **musst** du immer 1 Filterschwamm in deinen Filter legen. Aktionen **musst** du immer so weit wie möglich ausführen.

AKTIONEN

Es gibt 5 verschiedene Aktionen:

1. Spiele 1 Aquariumkarte in dein Aquarium

Lege 1 Aquariumkarte von deiner Hand offen auf ein freies Feld deines Aquariums. Du darfst ein beliebiges Feld wählen, es muss nicht benachbart zu einer anderen Karte sein. Zeigt die Karte Spielkosten (rechts oben), musst du diese zuerst mit Sauerstoff bezahlen. Beachte, dass du die Kosten ggf. reduzieren kannst, wenn du die Karte neben Anemonen spielst (siehe S. 6). Du kannst keine Karte spielen, wenn du keine auf der Hand hast, deren Kosten du bezahlen kannst oder wenn du kein freies Feld mehr im Aquarium hast.

Nachdem du die Karte in dein Aquarium gelegt hast, erhältst du die rechts unten auf der Karte gezeigten Boni.

Stärkere Aktionen: Zahle 1 Perle, um 2 Karten zu spielen. Zahle 4 Perlen, um 3 Karten zu spielen und 3 Punkte zu erhalten.

BEISPIEL:

Susanne spielt einen Clownfisch in ihr Aquarium. Das kostet sie 2 Sauerstoff (Spielkosten 3, um 1 reduziert für die benachbarte Anemone). Sie bewegt ihre Scheibe auf der Sauerstoffleiste 2 Felder nach unten. Als Bonus darf sie zunächst 3 MA-Drehungen auf die 2 Anzeiger in derselben Reihe und Spalte wie die gespielte Karte verteilen. Sie verwendet nur 1 Drehung, um den Anzeiger in derselben Reihe auf die Rundenfarbe zu drehen. Dann nimmt sie 1 Aquariumkarte aus der Auslage. Außerdem darf sie von jetzt an in jeder Einkommen-Phase 1 blaue Futterdose nehmen.

2. Wissen erhalten

Für jedes Wissen, das du erhältst, bewegst du deine Scheibe im Wissensbereich 1 Feld weiter. **Stärkere Aktionen:** Zahle 1 Perle, um 2 Wissen zu erhalten. Zahle 2 Perlen, um 3 Wissen zu erhalten.

Du musst deine Scheibe immer entlang eines Pfeils in die angegebene Richtung auf das nächste Feld bewegen. An Abzweigungen musst du dich für einen Weg entscheiden. Du kannst niemals rückwärts gehen. Es dürfen mehrere Scheiben auf einem Feld liegen. Immer, wenn du deine Scheibe auf ein großes Feld mit Wissensplättchen bewegst, nimmst du dir das Plättchen. Wissensplättchen darfst du zu einem beliebigen Zeitpunkt der Partie nutzen, um ihre Boni zu erhalten. Genutzte Plättchen kommen zurück in die Schachtel. Ungenutzte Wissensplättchen bringen dir am Ende der Partie die auf ihrer Rückseite aufgedruckten Punkte. Bewegst du deine Scheibe auf ein Feld mit diesem Symbol, erhältst du eine Feuerfisch-Karte. Die aufgedruckten **Wissensboni** auf und neben den Feldern **ignorierst** du, wenn du deine Scheibe bewegst. Diese Boni erhältst du nur in der Zoohandlung, über Filterbonus-Plättchen oder Karten mit diesem Symbol (siehe S. 11).

BEISPIEL:

Als dritte Aktion zahlt John 2 Perlen, um 3 Wissen zu erhalten. Er darf seine Scheibe im Wissensbereich 3x bewegen. ***1. Bewegung:*** *John entscheidet sich für den linken Weg. Auf dem kleinen Feld erhält er kein Plättchen und keinen Bonus.* ***2. Bewegung:*** *Er entscheidet sich für den Weg nach links oben und nimmt das Wissensplättchen vom großen Feld. Dieses kann er jederzeit nutzen, um 1 Perle zu nehmen.* ***3. Bewegung:*** *Er entscheidet sich für den Weg nach rechts oben und nimmt sich das Wissensplättchen. Dieses kann er jederzeit nutzen, um 1 MA-Drehung auszuführen und 2 beliebige Futterdosen zu nehmen. Ungenutzte Wissensplättchen bringen ihm bei der Schlusswertung die auf ihrer Rückseite aufgedruckten Punkte.*

Nachdem du das letzte Feld (oben Mitte) erreicht (und ggf. das Plättchen genommen) hast, legst du deine Scheibe auf die kleinste freie Zahl der Wettbewerbsleiste (links oben). Bei der Schlusswertung erhältst du die dort gezeigten Punkte. Ab jetzt erhältst du für jede Bewegung, die du machen müsstest, 2 Punkte.

DIE BONI DER WISSENSPLÄTTCHEN:

- *Nimm 1 Perle.*
- *Erhöhe deinen Sauerstoff um 1 und nimm 1 beliebige Futterdose.*
- *Führe 1 MA-Drehung aus und nimm 1 beliebige Futterdose.*
- *Führe 1 MA-Drehung aus und erhöhe deinen Sauerstoff um 1.*
- *Lege 1 Filterschwamm und führe 1 MA-Drehung aus.*
- *Lege 1 Filterschwamm und erhöhe deinen Sauerstoff um 1.*
- *Lege 1 Filterschwamm und nimm 1 beliebige Futterdose.*
- *Nimm 1 Aquariumkarte und 1 beliebige Futterdose.*
- *Nimm 1 Aquariumkarte und erhöhe deinen Sauerstoff um 1.*
- *Führe 2 MA-Drehungen aus.*
- *Erhöhe deinen Sauerstoff um 1.*
- *Nimm 1 Aquariumkarte und führe 1 MA-Drehung aus.*
- *Lege 2 Filterschwämme.*
- *Nimm 1 Perle und erhöhe deinen Sauerstoff um 1.*
- *Nimm 2 Aquariumkarten und führe 1 MA-Drehung aus.*
- *Nimm 2 beliebige Futterdosen und führe 1 MA-Drehung aus.*
- *Erhöhe deinen Sauerstoff um 3.*
- *Nimm 1 Perle und 1 beliebige Futterdose.*
- *Lege 1 Filterschwamm und nimm 1 Perle.*
- *Lege 1 Filterschwamm und nimm 1 Aquariumkarte.*
- *Führe 3 MA-Drehungen aus.*
- *Führe 2 MA-Drehungen aus und nimm 1 Perle.*
- *Nimm 1 Aquariumkarte und 1 Perle.*
- *Nimm 1 Aquariumkarte und erhöhe deinen Sauerstoff um 2.*
- *Nimm 1 Aquariumkarte und führe 2 MA-Drehungen aus.*

3. Sauerstoffgehalt erhöhen

Bewege deine Scheibe auf der Sauerstoffleiste 2 Felder nach oben. **Stärkere Aktionen:** Zahle 1 Perle, um deinen Sauerstoff um 4 zu erhöhen. Zahle 3 Perlen, um deinen Sauerstoff um 7 zu erhöhen und 1 Punkt zu erhalten. Du kannst nie mehr als 11 Sauerstoff haben; jeder weitere Sauerstoff verfällt.

4. Aquariumkarten und Futterdosen nehmen

Nimm dir 1 beliebige Futterdose aus dem Vorrat und nimm 2 Aquariumkarten auf die Hand. Für jede Karte darfst du entscheiden, ob du sie aus der Auslage nimmst oder vom Stapel ziehst. Feuerfische kannst du nicht nehmen.

Nimmst du eine Karte aus der Auslage, fülle sie sofort mit einer Karte vom Stapel wieder auf.

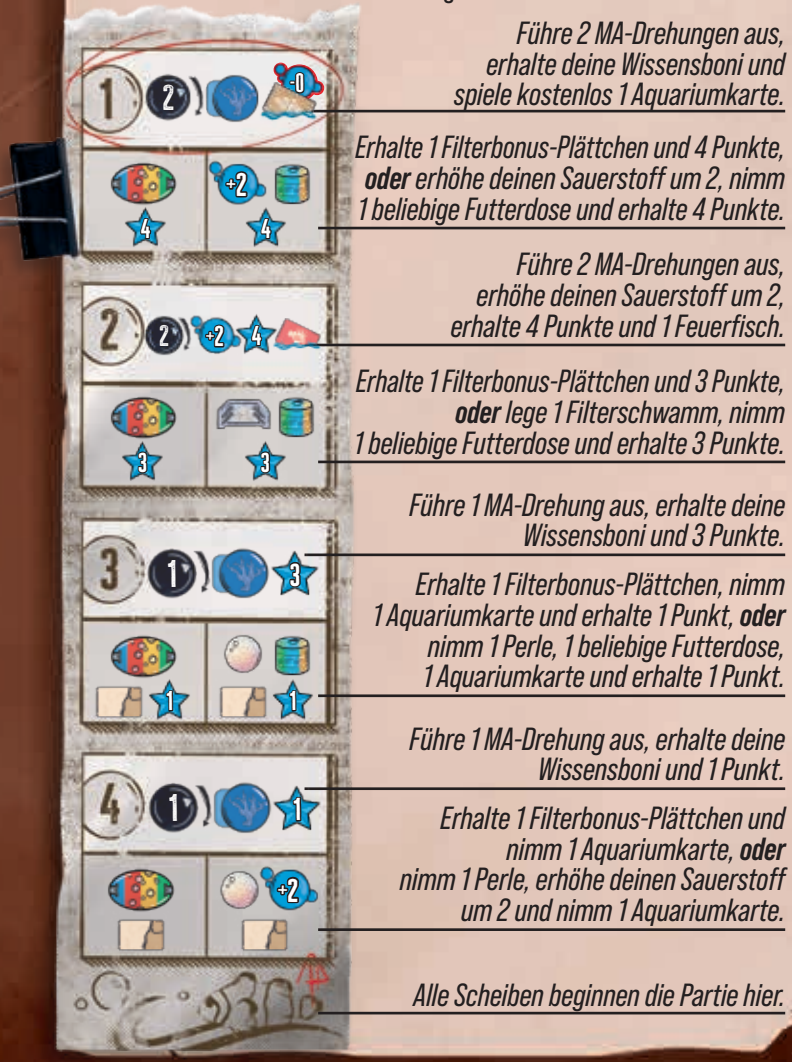
Stärkere Aktionen: Zahle 1 Perle, um 3 Karten und 2 Futterdosen zu nehmen. Zahle 2 Perlen, um 3 Karten und 3 Futterdosen zu nehmen und außerdem 2 Punkte zu erhalten.

5. In der Zoohandlung voranschreiten

Die Zoohandlung ist rechts vom Wissensbereich. Wirf 2 Karten **der gleichen Farbe** von deiner Hand ab und bewege deine Scheibe in der Zoohandlung in den nächsthöheren Bereich. Jeder Bereich hat 3 Felder. Du erhältst alle Boni des **oberen** Feldes.

Stärkere Aktion: Wirf 3 Karten der gleichen Farbe ab, bewege deine Scheibe und erhalte nach den Boni des oberen Feldes alle Boni von einem der beiden unteren Felder (deine Wahl). Du kannst immer nur die Boni von **einem** der unteren Felder erhalten.

Wissensbonus: Dieses Symbol findest du auf Filterbonus-Plättchen, Aquariumkarten und in der Zoohandlung. Es gibt dir alle Wissensboni, die im Wissensbereich auf dem Feld mit deiner Scheibe aufgedruckt sind. ***Erinnerung:*** *Wissensboni ignorierst du, wenn du deine Scheibe bewegst.* Liegt deine Scheibe auf der Wettbewerbsleiste, erhältst du die Wissensboni des letzten Feldes (1 Sauerstoff und 1 beliebige Futterdose). Wissensboni **musst** du immer so weit wie möglich ausführen.



Führe 2 MA-Drehungen aus, erhalte deine Wissensboni und spiele kostenlos 1 Aquariumkarte.

*Erhalte 1 Filterbonus-Plättchen und 4 Punkte, **oder** erhöhe deinen Sauerstoff um 2, nimm 1 beliebige Futterdose und erhalte 4 Punkte.*

Führe 2 MA-Drehungen aus, erhöhe deinen Sauerstoff um 2, erhalte 4 Punkte und 1 Feuerfisch.

*Erhalte 1 Filterbonus-Plättchen und 3 Punkte, **oder** lege 1 Filterschwamm, nimm 1 beliebige Futterdose und erhalte 3 Punkte.*

Führe 1 MA-Drehung aus, erhalte deine Wissensboni und 3 Punkte.

*Erhalte 1 Filterbonus-Plättchen, nimm 1 Aquariumkarte und erhalte 1 Punkt, **oder** nimm 1 Perle, 1 beliebige Futterdose, 1 Aquariumkarte und erhalte 1 Punkt.*

Führe 1 MA-Drehung aus, erhalte deine Wissensboni und 1 Punkt.

*Erhalte 1 Filterbonus-Plättchen und nimm 1 Aquariumkarte, **oder** nimm 1 Perle, erhöhe deinen Sauerstoff um 2 und nimm 1 Aquariumkarte.*

Alle Scheiben beginnen die Partie hier.

BEISPIEL:

Als dritte Aktion wirft Susanne 2 gleichfarbige Karten von ihrer Hand ab und bewegt ihre Scheibe in den nächsten Bereich der Zoohandlung. Dann erhält sie die Boni des oberen Feldes: 1 MA-Drehung, den Wissensbonus auf dem Feld ihrer Scheibe im Wissensbereich, und 1 Punkt; ihre Scheibe ist noch auf dem Startfeld, also darf sie 1 weitere MA-Drehung ausführen.

Zusatzaktionen

Diese 4 Zusatzaktionen darfst du jederzeit in deinem Zug und bei der Fütterung beliebig oft nutzen. Du findest sie auch rechts unten auf deinem Aquarium.

Zahle 1 Perle, um 1 Aquariumkarte zu nehmen. Nimmst du sie aus der Auslage, fülle sie sofort mit einer Karte vom Stapel wieder auf.

Zahle 1 Perle, um 1 beliebige Futterdose zu nehmen.

Lege 2 beliebige Futterdosen zurück in den Vorrat, um 1 beliebige Futterdose zu nehmen.

Reduziere deinen Sauerstoff um 1, um alle 6 Aquariumkarten der Auslage abzuwerfen und durch neue von Stapel zu ersetzen.

MIKROFLORA

Prüft die Position der Mikroflora-Anzeiger auf euren Aquarien. Für jeden Anzeiger, der auf die Rundenfarbe zeigt, erhaltet ihr den abgebildeten Bonus. Das Rundenfarben-Plättchen der aktuellen Runde zeigt die Rundenfarbe an.

Ihr dürft eure Boni in beliebiger Reihenfolge nehmen. Nur wenn die Reihenfolge wichtig ist (z. B. Aquariumkarte nehmen, Wissen erhalten) führt ihr sie in Zugreihenfolge aus. In der letzten Runde dürft ihr für jeden Bonus entscheiden, auf ihn zu verzichten und stattdessen 2 Punkte zu erhalten.

BEISPIEL:

Zwei von Johns Mikroflora-Anzeigern zeigen auf die Rundenfarbe (rot). Er nimmt sich 1 blaue Futterdose und muss 1 Filterschwamm legen.

ZUGREIHENFOLGE

Legt die neue Zugreihenfolge auf der Reihenfolgeleiste fest. Wer in dieser Runde am wenigsten Mikroflora-Boni erhalten hat, kommt an die erste Position. Wer am zweitwenigsten erhalten hat, an die zweite usw. Bei einem Gleichstand tauschen die Beteiligten die Plätze.

EINKOMMEN

Ihr erhaltet alle Boni, die auf euren Karten im Aquarium über einer offenen Hand abgebildet sind.

FÜTTERUNG

Ihr müsst eure Fische füttern. Addiert den Futterbedarf (links oben) aller Karten in eurem Aquarium und legt die entsprechende Anzahl Futterdosen in den gezeigten Farben in den Vorrat zurück. Für jeden gefütterten Fisch und jede Karte ohne Futterbedarf erhaltet ihr die links oben abgebildeten Punkte. Könnt ihr nicht alle Fische füttern, müsst ihr so viele benötigte Futterdosen wie möglich abgeben und **verliert 4 Punkte** pro Fisch, den ihr nicht vollständig füttern konntet. Ihr könnt niemals mehr Punkte verlieren, als ihr habt.

Auch in dieser Phase dürft ihr Zusatzaktionen ausführen.

VORBEREITUNG DER NÄCHSTEN RUNDE

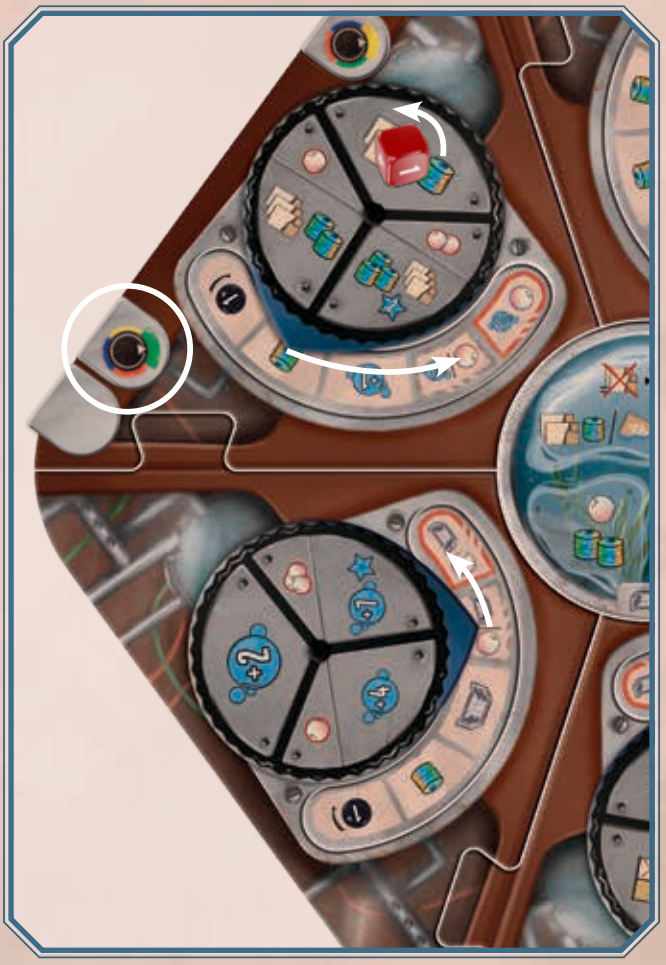
Überspringt diese Phase in Runde 4.

Dreht das Rundenfarben-Plättchen der aktuellen Runde auf die Rückseite. Das nächste Plättchen in der Reihe legt die Rundenfarbe der nächsten Runde fest.

Vergleicht die 5 äußeren Aktionsräder und findet die, die in dieser Runde am **seltensten** gedreht wurden. Das können ein oder mehrere Räder sein. Dreht den blauen Pfeil dieser Räder auf die Bonusaktion mit dem **roten** Rahmen. Diese Räder beginnen die nächsten Runde mit besseren Bonusaktionen. Dreht dann alle anderen Räder auf die Bonusaktion mit dem zusätzlichen grauen Rahmen.

Zeigt der Pfeil eines Rads zu **Beginn** dieser Phase auf die Bonusaktion mit dem roten Rahmen (es wurde in dieser Runde gar nicht gedreht), legt 1 Perle aus dem Vorrat auf diese Bonusaktion. Wer die Aktion als nächstes ausführt, nimmt sich zusätzlich die Perle.

Dreht alle Aktionswürfel auf eine leere Seite und lasst sie auf den Aktionsrädern liegen. Mit eurer ersten Aktion der nächsten Runde dreht ihr sie wieder auf die „1“.



KARTENAUSLAGE ERNEUERN

Überspringt diese Phase in Runde 4.

Werft alle 6 Aquariumkarten der Auslage ab und ersetzt sie durch 6 neue vom Stapel.

ENDE DER PARTIE UND WERTUNG

Nach der vierten Runde findet die Schlusswertung statt. Verwendet dazu die Wertungsübersichten mit der Seite, für die ihr euch bei der Vorbereitung entschieden habt (normal: brauner Rand, Profi: goldener Rand).

NORMALE WERTUNG

Zusätzlich zu den Punkten, die ihr während der Partie bekommen habt, erhaltet ihr:

1. 1 Punkt pro Perle und 1 Punkt pro Filterschwamm in eurem Filter,
2. die Punkte neben eurer Scheibe auf der Sauerstoffleiste,
3. die Punkte neben eurer Scheibe auf der Wettbewerbsleiste,
4. 1 Punkt pro 3 Futterdosen,
5. 3 Punkte pro vollständig gefüllter Aquariumsreihe oder -spalte,
6. die Punkte auf der Rückseite eurer ungenutzten Wissensplättchen,
7. Punkte von Feuerfisch-Karten in eurem Aquarium (siehe S. 15),
8. Punkte für Anemonen-Karten in eurem Aquarium: Jede Anemonen-Karte bringt 2 Punkte pro benachbarter (nicht diagonal) Clownfisch-Karte (also max. 8 Punkte). Feuerfische zählen nicht.
9. Punkte für Gruppen aus Schwarm-Karten: Eine Gruppe besteht aus mindestens 2 benachbarten (nicht diagonal) Schwarm-Karten. Zählt alle Gruppen separat und jede Karte nur einmal. Die Wertungsübersicht zeigt, wie viele Punkte jede Gruppe abhängig von ihrer Größe bringt.

PROFI-WERTUNG

Wertet zunächst wie oben.
Beachtet dabei: Anemonen und Schwärme bringen mehr Punkte.

10. Punkte für Wasserpflanzen-Karten mit benachbarten (nicht diagonal) Karten verschiedener Farbe.
    - Eine Wasserpflanze mit 2 verschiedenen benachbarten Farben bringt 1 Punkt,
    - eine mit 3 verschiedenen benachbarten Farben bringt 3 Punkte,
    - eine mit 4 verschiedenen benachbarten Farben bringt 6 Punkte.

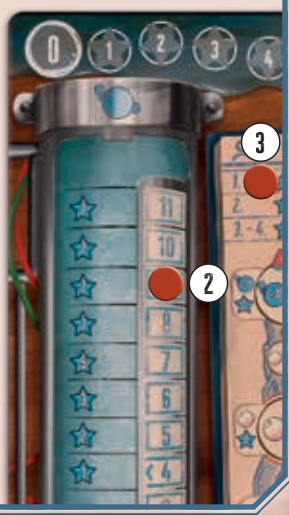
    Feuerfische gelten dabei als beliebige Farbe, auch als verschiedene für mehrere benachbarte Wasserpflanzen.

BEISPIEL: Normale Wertung

Nach der vierten Runde hat John 45 Punkte. Bei der Schlusswertung erhält er zusätzlich: (1) 5 Punkte für seine 2 Perlen und 3 Filterschwämme im Filter, (2) 7 Punkte von der Sauerstoffleiste, (3) 12 Punkte für den ersten Platz auf der Wettbewerbsleiste, (4) 1 Punkt für seine 3 Futterdosen und (5) 3 Punkte für die Spalte aus 4 Karten. (6) Er hat keine ungenutzten Wissensplättchen, erhält also keine Punkte. (7) Sein Feuerfisch bringt ihm 3 Punkte pro blauer Karte in seinem Aquarium. Das sind 15 Punkte. (8) Seine Anemonen bringen ihm insgesamt 4 Punkte. (9) Seine Gruppe aus Schwarm-Karten bringt ihm 4 Punkte. Damit hat John insgesamt 96 Punkte.

BEISPIEL: Profi-Wertung

John erhält Punkte wie bei der normalen Wertung für Perlen, Futterdosen, Filterschwämme, Sauerstoff, Wissensplättchen, Wettbewerb, die volle Aquarium-Spalte und den Feuerfisch. (8) Seine Anemonen bringen ihm 6 Punkte, (9) seine Gruppe aus Schwarm-Karten 9 Punkte. (10) Seine linke Wasserpflanze bringt ihm 6 Punkte. Damit hat John insgesamt 109 Punkte.



SOLO-MODUS

Von Vladimír Suchý

Im Solo-Modus spielst du gegen eine virtuelle Gegnerin namens Automa. Ihre Aktionen werden durch die 8 Solo-Plättchen bestimmt.

VORBEREITUNG

Bereite das allgemeine und dein persönliches Material wie für eine Partie zu zweit vor. Lege die Aquariumkarten in 2 übereinander liegenden horizontalen Reihen à 3 Karten in die Auslage. Mische die 8 Solo-Plättchen und lege sie als verdeckten Stapel bereit. Wähle 1 unbenutzte Farbe für Automa. Lege ihren Aktionswürfel bereit und 1 ihrer Scheiben auf das Startfeld im Wissensbereich.

Nachdem du dein Startressourcen-Plättchen gewählt hast, ziehst du für Automa zufällig eines der übrigen Startressourcen-Plättchen. Bestimme dann die Zugreihenfolge wie üblich anhand der Zahlen auf den Plättchen. Lege das gezogene Plättchen zurück in die Schachtel. Automa bekommt keine Startressourcen.

ABLAUF

AKTIONEN:
Du führst deine Züge wie üblich durch.

Ist Automa am Zug, ziehe das oberste Solo-Plättchen und lege es neben dem Stapel ab. Versetze Automas Aktionswürfel auf das Aktionsrad, dessen Aktion links auf dem Plättchen abgebildet ist. Drehe den blauen Pfeil dieses Rads im Uhrzeigersinn auf die nächste Bonusaktion. Automa ignoriert die Bonusaktion und die Aktion des Rads. Ist rechts auf dem Solo-Plättchen eine Aktion, führe sie nun aus (siehe Übersicht rechts).

Nachdem Automa und du jeweils 4 Züge ausgeführt haben, handelst du die restlichen Phasen wie gewohnt ab. Beachte die folgenden Zusätze:

MIKROFLORA-PHASE:
Hast du **mindestens 5 Mikroflora-Boni** erhalten, hast du in der nächsten Runde den ersten Zug. Ansonsten hat Automa den ersten Zug. Passe die Scheiben auf der Reihenfolgeleiste entsprechend an.

PHASE: VORBEREITUNG DER NÄCHSTEN RUNDE:
In Runde 2: Mische die 8 Solo-Plättchen und lege sie als verdeckten Stapel bereit.

In Runde 2 und 3: Liegen mindestens 3 Feuerfisch-Karten im Vorrat, lege 1 zufällige davon zurück in die Schachtel.

DIE SOLO-PLÄTTCHEN

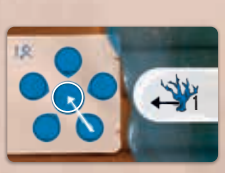
Die Solo-Plättchen zeigen auf der linken Seite, auf welches Aktionsrad du Automas Aktionswürfel versetzen musst. Ist es eines der äußeren Aktionsräder, drehe den blauen Pfeil des Rads im Uhrzeigersinn auf die nächste Bonusaktion (wenn möglich). Führe dann die Automa-Aktion auf der rechten Seite des Plättchens aus (falls vorhanden).

Plättchen-Übersicht:

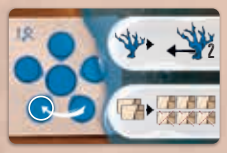
Versetze Automas Würfel auf das gezeigte Aktionsrad und drehe es auf die nächste Bonusaktion. Automa führt keine Aktion aus.

Versetze Automas Würfel auf das Aktionsrad für Wissen und drehe es auf die nächste Bonusaktion. Bewege dann Automas Scheibe im Wissensbereich 2 Felder weiter. Verzweigt sich der Weg, zeigt der Pfeil im Symbol an, welchen sie nimmt. Zeigt er nach rechts, nimmt sie den in Bewegungsrichtung am weitesten rechts liegenden Weg. Zeigt er nach links, nimmt sie den am weitesten links liegenden Weg. Erreicht ihre Scheibe ein Feld mit Wissensplättchen, entferne es und lege es zurück in die Schachtel.

Versetze Automas Würfel auf das Aktionsrad für Karten und drehe es auf die nächste Bonusaktion. Wirf die unteren 3 Aquariumkarten der Auslage ab und schiebe die oberen 3 nach unten. Fülle dann die oberen 3 Plätze mit Karten vom Stapel auf.



Versetze Automas Würfel auf das Aktionsrad in der Mitte. Bewege dann Automas Scheibe im Wissensbereich wie oben beschrieben 1 Felder weiter.



Versetze Automas Würfel auf das im Uhrzeigersinn nächste Aktionsrad. Liegt ihr Würfel auf dem Rad in der Mitte, versetze ihn stattdessen auf das Rad für Wissen. Drehe das Rad dann auf die nächste Bonusaktion. Liegt ihr Würfel auf dem Rad für Wissen, rücke ihre Scheibe im Wissensbereich wie oben beschrieben 2 Felder vor. Liegt er auf dem Rad für Karten, wirf wie oben beschrieben 3 Karten aus der Auslage ab.

Wie oben, mit zwei Unterschieden: 1. Du versetzt den Würfel auf das nächste Aktionsrad gegen den Uhrzeigersinn. 2. Liegt ihr Würfel auf dem Rad in der Mitte, versetze ihn stattdessen auf das Rad für Karten.

BEISPIEL:

John deckt 1 Solo-Plättchen auf. Die linke Seite zeigt, dass er Automas Würfel auf das im Uhrzeigersinn nächste Aktionsrad versetzen muss. Nachdem er das getan hat, dreht er den blauen Pfeil des Rads im Uhrzeigersinn auf die nächste Bonusaktion. Es ist das Rad für Wissen, also bewegt er Automas Scheibe im Wissensbereich 2 Felder weiter. Der Pfeil zeigt an, dass John die Scheibe den linken Weg entlang bewegen muss. Das Wissensplättchen vom zweiten Feld legt er zurück in die Schachtel.

SCHLUSSWERTUNG

Führe deine Wertung nach den normalen Regeln aus. Du erhältst wie üblich 12 Punkte für den ersten Platz auf der Wettbewerbsleiste oder 8 für den zweiten. Vergleiche deine Punkte mit der Tabelle:

Normal	Profi	Beurteilung
150+	170+	Ganz nett für den Anfang
160+	180+	Okay, mit viel Luft nach oben
170+	190+	Gut
180+	200+	Sehr gut
190+	210+	Fantastisch!

FEUERFISCH-WERTUNG

*6 Punkte **oder** 3 Punkte pro Anemonen-Karte in deinem Aquarium (max. 15 Punkte).*

*6 Punkte **oder** 3 Punkte pro Schwarm-Karte in deinem Aquarium (max. 15 Punkte). Die Karten müssen dafür keine Gruppe bilden.*

*6 Punkte **oder** 3 Punkte pro voller Reihe oder Spalte in deinem Aquarium (4 Karten).*

*6 Punkte **oder** 3 Punkte pro roter Karte in deinem Aquarium (max. 15 Punkte). Feuerfische sind nicht rot.*

MITWIRKENDE

Autor: Tomáš Holek
Solo-Modus: Vladimír Suchý
Entwicklung: Vladimír Suchý
Anleitung: Mike Poole
Produktion: Kateřina Suchá
Grafikdesign und **Illustrationen**: Anežka Bělohoubková
Fotos: Pexels, Freepik, Pixabay

Vielen Dank an alle Tester: Kája, Vojta, Katka, Klára, Anežka, Olaf und seine Frau, Laadinek, Josef Ševců, Michal Peichl, Milan Zborník, Petr Plášil, Barbora Šulcová, David Rozsíval, Matthew Dunstan, Patrik Hajda und Štěpán Peterka.

Hergestellt von Delicious Games

DEUTSCHE AUSGABE

Titelbild: Roman Kucharski
Übersetzung und **Satz**: Lines J. Hutter
Lektorat: Lutz Pietschker
Korrektorat: Christoph Schmidt, Stefan Bongers, Zamgspielt (M.U.)

Vertrieb durch
SKELLIG GAMES GmbH
Parkweg 6
35452 Heuchelheim
www.skellig-games.de

1. Deutsche Auflage V.05/2025.
Hergestellt in Tschechien

Kein Teil dieser Spielregeln darf in irgendeiner Weise zum Zweck des Trainings künstlicher Intelligenztechnologien oder -systeme verwendet oder reproduziert werden.

© 2025 Skellig Games. Alle Rechte Vorbehalten. Änderungen vorbehalten.

SYMBOL-ÜBERSICHT

Clownfisch

Wasserpflanze

Anemone

Schwarm

Feuerfisch

Nimm 1 Aquariumkarte aus der Auslage oder vom Stapel.

Nimm 1 Aquariumkarte der gezeigten Farbe aus der Auslage.

Wirf 2 Karten der gleichen Farbe von deiner Hand ab.

Spiele 1 Aquariumkarte von deiner Hand in dein Aquarium.

Spiele 1 Feuerfisch-Karte aus dem Vorrat in dein Aquarium.

Volle Reihen oder Spalten in deinem Aquarium (4 Karten)

Erhöhe deinen Sauerstoff.

Reduziere deinen Sauerstoff.

Bewege deine Scheibe im Wissensbereich weiter.

Erhalte die Wissensboni vom Feld mit deiner Scheibe.

Schreite in der Zoohandlung voran und erhalte Boni.

Nimm 1 Futterdose der gezeigten Farbe aus dem Vorrat.

Nimm 1 beliebige Futterdose aus dem Vorrat.

Lege 1 Futterdose der gezeigten Farbe zurück in den Vorrat.

Nimm 1 Perle aus dem Vorrat.

Zahle 1 Perle (in den Vorrat).

Einkommen

Lege 1 Filterbonus-Plättchen der gezeigten Farbe vom Vorrat in deinen Filter.

Lege 1 beliebiges Filterbonus-Plättchen vom Vorrat in deinen Filter.

Lege 1 deiner Filterschwämme in deinen Filter. Dieser Bonus ist verpflichtend.

Führe Drehungen mit Mikroflora-Anzeigern in der Reihe oder Spalte der gespielten Karte aus.

Führe Drehungen mit beliebigen eigenen Mikroflora-Anzeigern aus.

Rundenfarbe der aktuellen Runde

Erhalte Punkte.

Verliere Punkte.

Anzahl spielender Personen

Aktionswürfel